BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi Penjualan

2.1.1 Penjualan

Menurut Kotler (2006) penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjual dipenuhi, melalui antar pertukaran imformasi dan kepentingan.

Menurut Mulyadi (2001:23) penjualan adalah suatu aktivitas perusahaan yang utama dalam memperoleh pendapatan, baik untuk perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Penjualan merupakan sasaran akhir dari kegiatan pemasaran, karena pada bagian ini ada penetapan harga, diadakan perundingan dan perjanjian serah terima barang, maupun perjanjian cara pembayaran yang disepakati oleh kedua belah pihak, sehingga tercapai suatu titik kepuasan.

2.1.2 Komponen Penjualan

2.1.2.1 Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan menurut Kolter merupakan suatu sistem yang terdiri dari kumpulan orang, peralatan dan prosedur yang memadukan antara pekerjaan mesin (computer) dan manusia yang menyajikan keakuratan

informasi bagi para pemakai dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah didalam perusahaan.

2.2 Pengertian Promosi

Promosi adalah salah satu upaya untuk memberitahukan dan menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli dan mengkonsumsinya. Dengan adanya promosi produsen atau distributor mengharapkan kenaikanya angka penjualan.

2.2.1 Tujuan Promosi

1. Menyebarkan informasi produk kepada target pasar internasional.
2. Untuk Mendapatkan kenaikan penjualan dan profit / laba.
3. Untuk mendapatkan pelanggan baru dan menjaga kesetiaan pelanggan.
4. Untuk menjaga kestabilan penjualan ketika terjadi lesu pasar.
5. membedakan serta mengunggulkan produk dibanding produk pesaing.

2.2.2 Cara-Cara Promosi

Beberapa cara untuk melakukan promosi adalah :

1. Melalui e-mail
2. Melalui sms
3. Melalui iklan
4. Melalui pembicaraan
5. Media sosial, Dll

(http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web)

2.3 E-Commerce

Menurut Dave Chaffey (2007) *E-Commerce* adalah konsep baru yang menggambarkan proses pembelian dan penjualan atau pertukaran produk, jasa, dan informasi melalui jaringan computer termasuk *internet.E-Commerce* dapat diartikan secara dekat.Itu dapat dikatakan mencakup hanya transaksi bisnis yang disetujui dengan pelanggan dan pemasok dan sering digambarkan sebagai bagian dari internet, mengingat tidak ada alternative lain untuk komunikasi. Ada tiga pilar elektronik yang menyokong proses-proses pasar terbuka yaitu: informasi elektronik, hubungan elektronik, dan transaksi elektronik.

2.3.1 Manfaat E-Comerce Bagi Pengembangan ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi penambahan teori ilmu yang telah di dapat pada perkuliahan,dan dapat menguntungkan banyak pihak.

2.3.2 Manfaat E-Comerce Bagi Konsumen

Electronic commerce memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi.

1. *Electronic commerce* memberikan lebih banyak pilihan kepada pelanggan mereka bisa memilih berbagai produk dari banyak vendor.
2. *Electronic commerce* menyediakan produk-produk dan jasa yang tidak mahal kepada pelanggan dengan cara mengunjungi banyak tempat dan

melakukan perbandingan secara cepat. Dalam beberapa kasus, khususnya pada produk-produk yang *digitized*, EC menjadikan pengiriman menjadi sangat cepat. Pelanggan bisa menerima informasi relevan secara detail dalam hitungan detik, bukan jam atau hari.

3. *Electronic commerce* memungkinkan partisipasi dalam pelelangan maya (*virtual auction*).
4. *Electronic commerce* memberi tempat bagi para pelanggan untuk berinteraksi dengan pelanggan lain di *electronic community* dan bertukar pikiran serta berbagai pengalaman.

2.3.3 Manfaat E-Comerce Bagi Masyarakat

1. *Electronic commerce* memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak banyak keluar untuk berbelanja, akibatnya ini akan menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara.
2. *Electronic commerce* memungkinkan sejumlah barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah, sehingga orang yang kurang mampu bisa membeli lebih banyak dan meningkatkan taraf hidup mereka.
3. *Electronic commerce* memungkinkan orang di negara-negara Dunia ketiga dan wilayah pedesan untuk menikmati aneka produk dan jasa yang akan susah mereka dapatkan tanpa EC. Ini juga termasuk peluang untuk belajar berprofesi serta mendapatkan gelar akademik.

4. *Electronic commerce* memfasilitasi layanan publik, seperti perawatan kesehatan, pendidikan, dan pemerataan layanan sosial yang dilaksanakan pemerintah dengan biaya yang lebih rendah, dan dengan kualitas yang lebih baik. Layanan perawatan kesehatan, misalnya bisa menjangkau pasien di daerah pedesaan.

2.4 E-business

MenurutDave Chaffey (2007), E-business adalah praktek pelaksanaan dan pengelolaan proses bisnis utama seperti perancangan produk, pengelolaan pasokan bahan baku, manufaktur, penjualan, pemenuhan pesanan, dan penyediaan servis melalui penggunaan teknologi komunikasi, komputer, dan data yang telah terkomputerisasi.

2.5 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi dapat pula dikatakan sebagai struktur desain dari suatu sistem computer dengan semua kelengkapanya yang telah siap untuk digunakan oleh user.

2.5.1 Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer rmerupakan suatu gabungan dari berbagai perlengkapan komunikasi dan computer yang dihubungkan satu sama lain dengan medium komunikasi secara elektronik.Medium komunikasi dapat berupa saluran

telepon, gelombang mikrodan satelit hubungan WAN (*Wide Area Network*).

Untuk hubungan yang relative jauh digunakan perlengkapan yang disebut modem yang berfungsi sebagai pembawa sinyal dari tempat asal ke tempat tujuan dengan gelombang frekuensi tinggi.

2.5.2 Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat yang didapat dari membangun jaringan computer adalah sebagai berikut:

a. Sharing Resources

   Sharing resources bertujuan agar seluruh program, peralatan/peripheral lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan komputer tanpa terpengaruh pada jaringan komputer tanpa terpengaruh oleh lokasi maupun pengaruh dari pemakai.

   Dengan kata lain, seorang pemakai yang letaknya jauh sekalipun dapat memanfaatkan data maupun informasi yang lainnya tanpa mengalami kesulitan.

b. Media komunikasi

   Jaringan computer memungkinkan terjadinya komunikasi antara pengguna, baik untuk *teleconference* maupun untuk mengirim pesan/informasilainnya

c. Integrasidata

   Pembangunan jaringan komputer dapat mencegah ketergantungan pada komputer pusat. Setiap proses data tidak harus dilakukan 1komputer

saja, melainkan dapat didistribusikan ke tempat lainnya oleh sebab inilah maka dapat terbentuk data yang terintegrasi sehingga dengan demikian memudahkan pemakai untuk memperoleh dan mengolahin formasi setiap saat.

d. Pengembangan dan Pemeliharaan

Dengan adanya jaringan computer ini, maka perkembangan peralatan dapat dilakukan dengan mudah dan menghemat biaya.Jaringan computer bias memudahkan pemakaidalam merawat *harddisk* dan peralatan lainnya. Misalnya untuk memberikan perlindungan serangan *virus* maka pemakai cukup memusatkan perhatian pada *harddisk* yang ada dikomputer pusat.

5. Keamanan Data

   Sistem jaringan computer memberikan perlindungan terhadap data jaminan keamanan data tersebut diberikan melalui pengaturan hak akses para pemakai dan password,serta teknik perlindungan terhadap *harddisk* sehingga data mendapatkan perlindungan yang efektif.

6. Sumber Daya Lebih Efisien dan Informasi Terkini

   Dengan adanya pemakaian sumber daya secara bersama-sama maka pemakai bisa mendapatkan hasil dengan maksimal dan kualitas yang tinggi.Selain itu data atau informasi yang diakses selalu terbaru,karena setiap ada perubahan yang terjadi dapat secara langsung diketahui oleh setiap pemakai.

2.6 Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan Sistem dimaksudkan untuk menghasilkan sistem baru yang benar-benar dapat menjalankan semua aktifitasnya dengan baik sehingga mencapai hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia.

2.6.1 Pengertian Perancangan Proses

Perancangan proses merupakan suatu tahapan untuk membuat skema rancangan proses dari sistem informasi yang diajukan. Rancangan proses yang dibuat menjadi acuan untuk pembuatan modul program yang akan diimplementasikan melalui proses pengkotingan Alat permodelan (*tools*) yang digunakan dalam perancangan proses yaitu:

2.6.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram tingkat tinggi dari diagram alir data yang merupakan gambaran global dari sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam maupun keluar sistem dan merupakan alat yang digunakan untuk melihat batasan antara sistem dengan entitas eksternal.

2.6.3 Data Flow Diagram (DFD)

Diagram Alir Data adalah gambaran sistem logika yang merupakan representasi grafik dari sebuah sistem. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file.

Diagram Alir Data merupakan alat yang digunakan pada metodologi

pengembangan sistem yang terserktur sebagai pengembangan dari Diagram Konteks. Dalam pembuatan Diagram Alir Data harus mengacu pada aturan sebagai berikut:

1. Setiap penurunan level yang lebih rendah harus mempresentasikan proses tersebut dalam spesifikasi proses yang jelas,
2. Penurunan dilakukan apabila memang diperlukan,
3. Tidak semua bagian dari sistem harus diturunkan dengan jumlah level yang sama.

2.6.4 Kamus Data

Kamus data atau *Data dictionary* adalah suatu penjelasan tertulis mengenai data yang berada di dalam *database*. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap.

Untuk dapat mencerminkan keterangan yang jelas tentang data yang dicatatnya, maka kamus data harus memuat hal-hal seperti arus data, alias, bentuk data, penjelasan, periode, volume, struktur data.

Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis, kamus data dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir pada sistem,yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada tahap perancangan sistem,kamus data digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan *database*. Kamus data dibuat berdasarkan arus

data yang ada pada diagram alir data. Kamus data ikut berperan dalam perancangan dan pembangunan sistem informasi karena peralatan ini berfungsi untuk:

1. Menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam penggambaran dalam DFD.
2. Mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran, misalnya data alamat diurai menjadi nama jalan, nomor, kota, Negara dan kode pos.
3. Menjelasakan spesifikasi nilai dan satuan yang relevan terhadap data yang mengalir dalam sistem tersebut.

2.6.5 Konsep Basis Data

Basisdata (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya,tersimpan dalam perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Penerapan basis data dalam sistem informasi disebut dengan *database* sistem. Sistem basis data adalah sistem informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lain dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam didalam suatu organisasi.

2.7 HTML

HTML *(Hyper text Markup Languange)* merupakan bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web. HTML adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext yang dapat dibaca dari satu *platform* computer ke *platform* computer lainnya tanpa perlu melakukan suatu perubahan apapun.

Dokumen HTML disebut sebagai *Markup Languange* karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam dokumen. Dokumen HTML bersifat sangat terbuka artinya tidak terkait oleh perangkat keras atau perangkat lunak tertentu untuk dapat membuat dan menempilkannya. Dokumen HTML harus disimpan ke dalam file berekstensi htm ataupun html karena format teks inilah yang akan dan dapat dibaca oleh program *browser* nantinya.

2.7.1 Struktur Dasar HTML

Untuk menyampaikan ide pada *web browser*,HTMLmenggunakan tag. Tag selalu ditulis diantara tanda lebih kecil dan lebih besar(<tag>).

Struktur HTML diapit oleh tag awal <HTML> dan tag akhir</HTML>. Standar penulisannya adalah:

<HTML>

<HEAD>

<TITLE>NewDocument</TITLE>DeskripsiDokumen

</HEAD>

<BODY>

IsiDokumen

</BODY>

</HTML>

Keterangan:

Tabel 2.1 Keterangan tag HTML

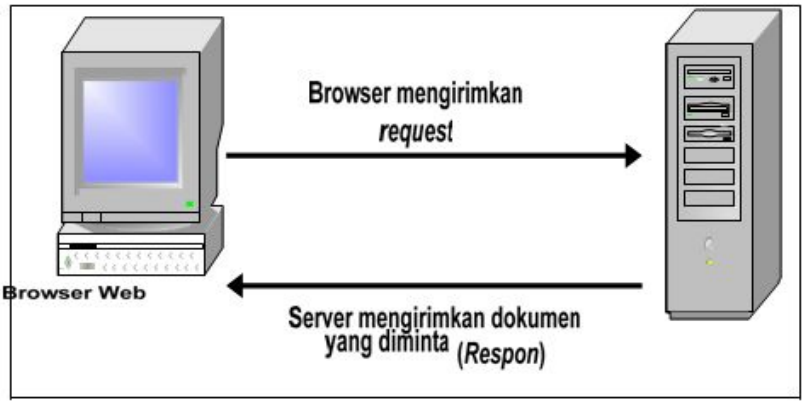
TagHTML	**Fungsi**
<html>…</html>	Untuk mengawali dan mengakhiri scipt HTML.
<head>…</head>	Untuk mengawali dan mengakhiri *header* (bagian kepala dokumen HTML)untuk halaman
<title>…</title>	Untuk menempilkan judul halaman web. Teks ini nantinya akan tampil pada title bar dalam sebuah *browser*
<body>…</body	Untuk mengawali dan mengakhiri isi halaman

2.8 World Wide Web (WWW)

Merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa *server* yang terhubung satu sama lain dalam jaringan internet. Dimana informasi itu sendiri adalah hasil kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian. Informasi-informasi dalam web mempunyai *hyperlink* yang menghubungkan informasi tersebut ke informasi lain didalam jaringan internet.

Pada prinsipnya *World Wide Web* (disingkat“web”) bekerja dengan cara menampilkan file-file HTML yang berasal dari *server*web pada program *client*

khusus, yaitu *browser* web. Program *browser* pada *client* mengirimkan permintaan (*request*) kepada *server*web, yang kemudian akan dikirimkan oleh server dalam bentuk HTML. File HTML berisi intruksi-intruksi yang diperlukan untuk membentuk tampilan. Perintah-perintah HTML ini kemudian diterjemahkan oleh *browser* web sehingga isi informasinya dapat ditampilkan secara visual kepada pengguna dilayar komputer.



Gambar 2.5 Konsep dasar browser dan server web

2.8.1 Cara Kerja World Wide Web

Web adalah media yang didesain untuk menghubungkan manusia, dan web telah berhasil karena mampu mengisi tujuan yang diinginkan, yaitu bisa membawa pesan dalam media interaktif sehingga penerima pesan bisa seolah-olah berhubungan langsung.

Di dalam merancang web terlebih dahulu harus mengetahui cara kerja web. Bekerja pada web mencakup dua hal penting yaitu:*software web browser* dan *software webserver*. Kedua *software* ini bekerja seperti *client-server*. *Web browser* yang bertindak sebagai *client* memungkinkan untuk menginterpretasikan

dan melihat informasi pada web, sedang *web server* yang bertindak sebagai *server* memungkinkan anda untuk menerima informasi yang diminta oleh *browser*. Jika suatu permintaan akan informasi datang, *webserver* mencari file yang diminta tersebut dan kemudian mengirimkan ke *browser* yang memintanya.

Tentu saja cara kerja web tidak sesederhana ini, ada banyak hal yang perlu diketahui untuk mengenal cara kerja web. Tetapi karena kebanyakan di antaranya bersifat teknis, maka berikut ini hanya akan di bahas beberapa di antaranya secara singkat.

2.9 Hyper text transfer Protocol (HTTP)

HTTP atau *Hyper text Transport Protocol* adalah suatu protokol komunikasi utama yang digunakan untuk memindahkan grafik dan teks lewat internet juga merupakan aturan yang perlu diikuti oleh w*eb browser* dalam meminta atau mengambil suatu dokumen, dan oleh *web server* dalam menyediakan dokumen yang diminta *web browser*. Protokol ini merupakan protokol standar yang digunakan untuk mengakses dokumen HTML. Sebagai contoh jika kita sedang menjelajahi Web dan melihat tulisan seperti http:://www.unikom.ac.id ini merupakan salah satu penggunaan protocol HTTP dalam web. Dan dapat dipastikan bahwa kita akan berhubungan banyak dengan protocol ini jika sedang mengakses web.

2.9.1 Home page dan Situs Web

Home page adalah istilah untuk menyebut halaman pertama yang akan

muncul jika sebuah situs web diakses, dimana setiap halaman dan situs dalam www memiliki alamat yang unik dan khas yang disebut sebagai URL (*Uniform Resource Locator*), sedangkan *Situs web* merupakan informasi yang terdapat di www dikemas dalam bentuk halaman-halaman web (*web page*), dimana sekumpulan halaman web milik seseorang atau suatu perusahaan dikumpulkan dan diletakkan dalam sebuah situs web (*website*).

2.10 Tinjauan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan program aplikasi untuk tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak yang menunjang dalam pembuatan program aplikasi berbasis web.

2.10.1 PHP

Hakim Lukmanul.(2008) PHP singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang merupaka bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan di proses di *server*. Hasilnya akan dikirimkan ke *client*, tempat pemakai menggunakan *browser*.

Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk web dinamis artinya dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya *user* dapat menampilkan isi *database* kehalaman web.

Vertigo_114 adalah salah satu *software* yang mencakup skrip berbasis *server*,*webserver* serta *database server* yang merupakan komponen-komponen yang diperlukan dalam membuat sebuah web yang dinamis. Tiga komponen yang digunakan adalah:

a. *Apachewebserver*, digunakan sebagai *server* untuk bisa menjalankan skrip dalam membangun web.
b. PHP, script bahasa yang dapat ditempatkan dalam *server* guna *web site* agar dinamis.
c. MYSQL, database berbasis *server* yang bisa digunakan untuk menyimpan data dalam jumlah besar.

Dengan menggunakan PHP maka *maintenance* suatu *situs web* menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan script PHP.

Berikut ini beberapa keunggulan menggunakan PHP dalam pembuatan web yaitu:

a. Dukungan koneksinya hampir ke semua program database misalnya MySQL, ODBC, Oracle, MS Acses, dBase, DBM, FilePro, Sybase dan masih banyak lagi.
b. Dapat dipasang dibeberapa *webserver* seperti PWS, HS, Apache dan masih banyak lainnya.
c. Dapat berjalandiberbagai sistem operasi seperti Windows dan UNIX.
d. Merupakan *software open source* yang gratis.
e. Proses PHP dilakukan di *server* sehingga keamanannya sangat tinggi.

2.10.2 Apache Web Server

Apache merupakan *webserver* yang paling banyak digunakan di

Internet.Ini disebabkan oleh beberapa factor seperti kecepatan ,performansi dan tentu saja harganya yang gratis. Apache merupakan turunan dari *web server* yang dikeluarkan oleh NCSA yaitu NCSA HTTPd pada sekitar tahun 1995an. Pada dasarnya Apache adalah*"APAtCHy"* (*patch*) dan pengganti dari NCSA HTTPd. *WebserverApache* digunakan sebagai *server* yang bisa untuk menjalankan skrip dalam membangun web.

2.10.3 MySQL

Database berfungsi untuk menyimpan data-data yang merupakan inti dari informasi yang akan dipublikasikan baik itu dalam internet atau pun dalam intranet. Dalam pembuatan situs web ini penulis menggunakan MySQL sebagai lingkungan databasenya.

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Selain itu, MySQL bersifat *free* pada berbagai *platform* (kecuali pada windows,yang bersifat *shareware*). MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada MySQL.Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel.

Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom.

Alasan digunakannya MySQL sebagai *database server* adalah:

a. Mendukung standar yang telah ada.

b. Dukungan terhadap berbagai bahasa pemograman.

c. Mampu membuat table berukuran besar.

d. Kecepatan,kehandalan,dan kemudahan dalam penggunaannya.

e. Lebih murah.

Statement-stetament SQL yang digunakan oleh MySQL diantaranya:

1. CREATE, perintah untuk membuat *database*.

Create database databasename;

2. INSERT, menembahkan *record* baru.

Insert into tablename (field1,field2) values (valuefield1,valuefield2);

3. DROP, untuk menghapus *database*. Drop database databasename;

Untuk menghapus tabel:

Drop table tablename;

4. DELETE, menghapus *record* atau data,

Delete from tablename where field=value field;

5. SELECT menampilkan *record* atau data. select*from tablename;

2.10.4 Konektivitas PHP dan MySQL

PHP mempunyai kemampuan untuk mengakses dari suatu database ke halaman web. Database yang dapat diakses lewat PHP adalah database ODBS, *databaseserver* seperti SQL dan Oracle. PHP menyediakan sejumlah fungsi yang digunakan untuk mengakses basis data MySQL antaralain:

1. mysql_connect()

Digunakan untuk membuka hubungan ke *database* MySQL yang terdapat pada suatu *host*. Bentuk pemanggilannya:

Mysql_connect(host,nama_pemakai,password) Contoh:

$query=mysql_connect(“localhost”,“php”,“1234”);

2. mysql_select_db()

Digunakan untuk memilih *database*. Bentuk pemanggilannya: Mysqlselect_db (database,pengenalhubungan)

Contoh:

Mysql_select_db(“hasil”,“$query);

3. mysql_query()

Digunakan untuk mengeksekusi permintaan terhadap sebuah tabel atau sejumlah tabel. Bentuk pemanggilannya:

Mysql_query(permintaan,pengenalhubungan) Contoh:

Mysql_query(“select*fromindustri”,$query);

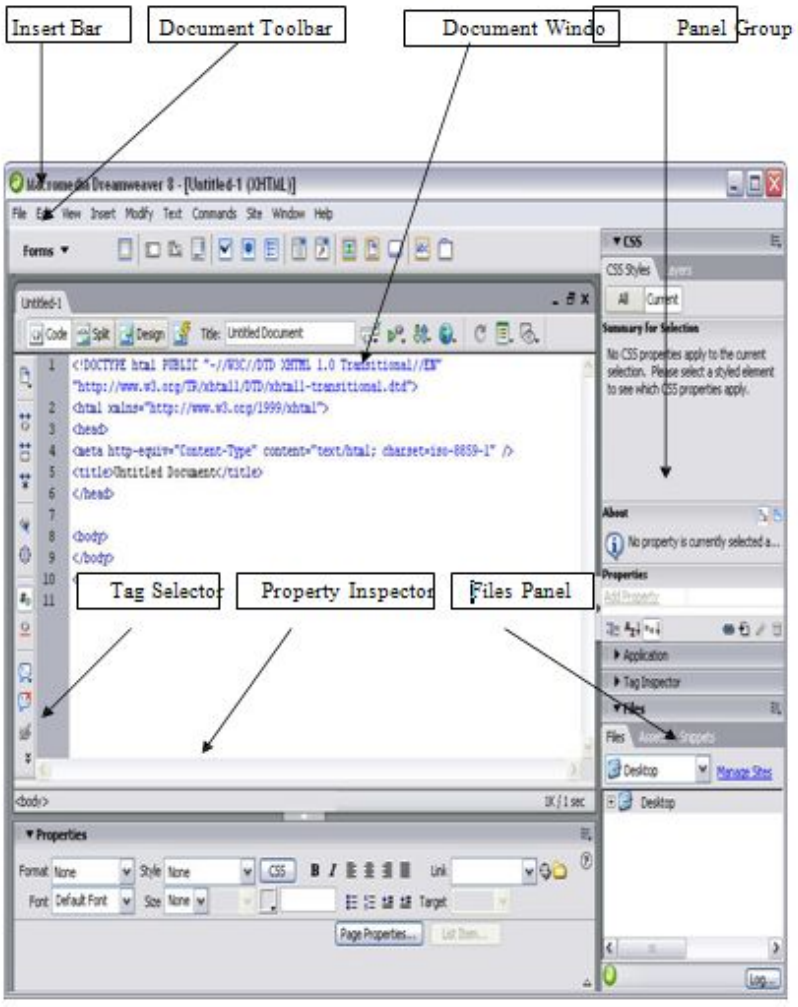
4. mysql_fetch_array()

Untuk menghasilkan suatu array yang berisi seluruh kolom dari sebuah baris pada suatu himpunan hasil dimana setiap kolom akan disimpan dua kali pada array hasil. Bentuk pemanggilannya:

Mysql_fetch_array(pengenal_hasil);

2.10.5 Macromedia Dreamweaver

Menurut Agung G, (2002), Macromedia Dreamweaver adalah salah satu produk dari Macromedia yang merupakan salah satu produsen *software* terkemuka. *Software* ini banyak digunakan oleh programmer profesional dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web. Macromedia Dreamweaver memudahkan penggunanya dalam merancang, pengkodean dan pengembangan aplikasi web. *Software* ini mendukung berbagai macam script pemrograman seperti HTML, PHP, CSS, JavaScript, CFML, ASP dan JSP.



Gambar 2.6 Antarmuka Dreamweaver

Komponen-komponen utama pada area kerja Dreamweaver adalah sebagai berikut:

1. *Insert Bar*. Bagian ini berisi beberapa toolbar sesuai dengan fungsi masing-masing. Klik pada tombol ini,maka akan ditampilkan beberapa jenis toolbar. Pilih satah satu toolbar untuk mengaktifkannya. Jenis Toolbar yang telah diaktifkan, tombol-tombolnya akan ditampilkan di sebelah kanan tombol Insert Bar. Toolbar-toolbar tersebut adalah Common ,Layout ,Form ,Text ,HTML ,Application ,Flashelement.
2. *Dokumen Tollbar* bagian ini berisi tab atau tombol-tombol dari dokumen atau halaman web.
3. *Document Window* tempat untuk membuat desain web.
4. *Panel roup* berisi panel-panel yang digunakan untuk editing halaman web. Panel-panel tersebut seperti: panel Design, Code, Application, Tag Inspector ,File dan Frames.
5. *File Panel* Berisi file-file halaman web yang sedang diedit.
6. *Tag Selector*, digunakan untuk memilih kode-kode html (tag) tertentu. Anda dapat memilih dan mengedit tag html melalui tombol-tombol yang ada disini.
7. *Property Inspector*. Bagian ini digunakan untuk mengatur properties suatu objek yang dipilih. Misalnya mengubah format teks, gambar, table dan lain-lain.

2.10.6 PHP (Personal Home Page)

Menurut Andi setiawan dan Ade Irma (2006:16) yang dimaksud dengan PHP (*Personal Home Page)* adalah sebuah bahasa yang HTML (*Hypertext Markup Language) embedded,* artinya perintah-perintah dalam PHP dapat menyatu dengan tag-tag HTML (*Hypertext Markup Language)* yang di dalamnya kita masukan perintah-perintah tertentu. Menurut dokumen resmi PHP, PHP singkatan dari *Personal Hypertext preprocessor*. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya adalah dikirimkan ke klien, tempat penggunaan memakai browser.

2.10.7 SQLServer2000

Menurut Andi setiawan dan Ade Irma (2006:20) SQL server merupakan salah satu dari sejumlah bahasa pemrograman database (DBMS) yang bersaing merebut popularitas bersama-sama dengan database foxpro, foxbase, quicksilver dan lain-lain.SQLserver kini mulai menjauhkan diri dan melangkah lebih jauh kedepan,terutama dengan munculnya versi SQL server 2000.

Menentukan bahasa mana yang terbaik untuk aplikasi database akan bersifat sangat subjektif. Namun, biasanya dukungan akan bahasa SQL (*Structure Query Language*), kriteria kecepatan, pemakaian memori, mudah tidaknya program, daya tampung data menjadi kriteria utama.

Berikut adalah kelebihan-kelebihan SQL server dalam pembuatan

database adalah sebagi berikut:

1. Mempunyai *transaction* log tersendiri dan mengatur transaksi dalam database.
2. Data dapat berkisar antara 1MB sampai dengan 1.048.516 TB.
3. Dapat menambah ukuran data secara manual atau otomatis.
4. Dapat diset sesuai dengan keinginan, misal sebuah database hanya dapat dibaca tetapi tidak dapat diedit.

2.10.8 Kemampuan SQLServer

Menurut Andi setiawan dan Ade Irma (2006:29) yang dimaksud dengan SQL server adalah sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang dirancang untuk aplikasi dengan arsitektur client/server.Istilahclient, server dan clien/server dapat digunakan untuk merujuk kepada konsep yang sangat umum atau hal spesifikasi dari perangkat keras atau perangkat lunak. Pada level yang sangat umum, sebuah client adalah setiap komponen dari sebuah sistem yang meminta layanan atau sumberdaya (*resources*) dari komponen sistem lainnya, sedangkan sebuah server adalah setiap komponen sistem yang menyediakan layanan atau sumberdaya ke komponen lainnya.

Sistem client/server dirancang untuk memisahkan layanan basis data dari client, dengan penghubungnya dengan menngunakan jalur komunikasi data. Layanan basis data diimplementasikan pada sebuah computer yang berdaya guna, yang memungkinkan manajemen tersentralisasi, keamanan dan berbagi sumber

daya. Oleh karena itu, server dalam client/server adalah basis data dan layanannya. Aplikasi-aplikasi client diimplementasikan pada berbagai platform menggunakan berbagai tools pemrograman.

SQL server adalah server basis data yang secara fungsional adalah proses aplikasi yang menyediakan layanan basis data. Client berinteraksi dengan layanan basis data melalui antarmuka komunikasi tertentu yang bertujuan untuk pengendalian dan keamanan. Client tidak mempunyai akses langsung ke data, tetapi selalu berkomunikasi dengan server basis data.

2.10.9 Keuntungan mengguankan SQLServer

Aplikasi client/server dapat didefinisikan menjadi dua bagian lain untuk client. Server memberikan pengamanan, toleransi kesalahan, perfomasi, konsekuensi, back up data yang dapat diandalkan. Clien menyediakan tampilan untuk pemakai (*user*) dan dapat memiliki laporan, query dan form.

SQLserver memberikan keuntungan untuk client dan server.

Keunggulan client:

1.Mudah digunakan

2.Mendukung berbagai perangkat keras

3.Mendukung berbagai aplikasi perangkat lunak

4.Umum untuk digunakan

Keunggulan Server:

1. Dapat diandalkan (*Reliable*)

2.Toleransi kesalahan(*FaultTolerant*)

3.Performa tinggi dalam perangkat keras (*High-performanceHardware*)

4.Pengendalian terpusat(*CentralizedControl*)

5.Penguncian yang canggih(*Shopisticatedlocking*)

6.Konkurensi(*Concurrent*)

SQLserver digunakan untuk penggambaran model dan diimplementasikan pada database.